DRAG

ATARI XL/XE

© 1989 -KE- (KE SOFT)

COVER: WITOLD RIEDEL

09/89 DM 8,--

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

MIT DISKETTE IM HEFT!

Inhalt:

****
* Vorwort *
****

Ihr werdet euch vielleicht wundern, daß ZONG ab sofort auf Papier erscheint. Diese Umstellung (für Neulinge: die ersten fünf ZONG-Ausgaben waren ein Diskettenmagazin!) hat einige Gründe, wie z.B. die steigende Raubkopiererei. Für euch bedeutet die neue Form von ZONG allerdings nichts Negatives. Im Gegenteil: ZONG auf Papier hat einige Vorteile:

- Ihr könnt ZONG jetzt überall lesen!

- Es treten weniger Ladefehler auf!

- Ihr könnt z.B. die Anleitung zu einem Programm lesen, während das Programm geladen wird. Das ewige "Bis das Programm geladen ist, habe ich die Anleitung wieder vergessen!" gehört jetzt der Vergangenheit an!

- ZONG ist in dieser Form wesentlich übersichtlicher und bedienerfreundlicher.

- ZONG kann jetzt nicht mehr kopiert werden, ätsch!

Darüber hinaus bietet euch ZONG die übliche Fülle an Informationen sowie Programme, da eine Programmdiskette im Heft beiliegt.

Wir hoffen natürlich, daß euch ZONG in dieser Form noch mehr anspricht! Schreibt uns doch mal eure Meinung (in Form eines Leserbriefes!).

Ach so: Diejenigen, die Textbeiträge liefern wollen, können dies vorerst in der üblichen Form (Texteditor oder Papier) tun. Ein neuer Texteditor wird in einer der nächsten Ausgaben folgen!

Für diejenigen, die im Urlaub waren: Das Wetter bei uns war wie immer be#%'&@, so daß man sich am besten mit dem neuen KE-Soft Vollpreisspiel ZADOR beschäftigen kann. Achtung: Bei diesem Spiel besteht Suchtgefahr, doch halt, wir wollen hier keine Eigenwerbung betreiben. Wenn ihr mehr wissen wollt, holt euch einfach die neue Infodisk.

Bis bald,

euer ZONG-Team

****
* Impressum *
****

Herausgeber: KE-Soft

Redaktion: K. Ezcan (K.E.)
M. Plejier (M.P.)
M. Becker (M.B.)

Anschrift der Redaktion:

K E - S o f t,
Frankenstr.24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonennten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90-- Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

****
* Abonnement *
****

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung:
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats in eurem Briefkasten! Ihr erspart euch also eine Menge Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Warterei, die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.

2. Preisvorteil:
   Das Jahresabo kostet DM 84,-- Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit:
   Durch das Abo wird gewährleistet, daß eure Sammlung lückenlos bleibt!

4. ZONG-Club:
   Jeder Abonennt ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich Gutschriften bei Bestellungen, Neuheiteninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!

5. Abobonus:
   Jeder neue Abonennt bekommt als Geschenk einen der folgenden Titel (nach freier Wahl!) mit der ersten Ausgabe. Achtung: Jeder Titel nur einmal vorhanden!

Atari Socoban, Spy vs. Spy, Spindizzy, Red Max, Storm, Nucleus, Feud, Universal Hero, Matta Blatta, Darg, Tanium, Zybex, Decathlon, Tomahawk, Leapster, Colony, Caverns of Eriban, Micro Rhythm, International Karate, Airline, Herbert II, Quest XL/XE, 3-D Pac Plus.

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Programmtitel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:

Kontoinhaber: K. Ezcan, Kontonummer: 52081408, Volksbank Hanau, Bankleitzahl: 50690000.

Testberichte

<u>Das Bewertungsschema:</u>

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "GRAFIK/ANIMATION".
Auch die akustische Untermahlung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "SOUND/MUSIK".
Das eigentlich wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "SPIELSPASS".
Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas Sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n' Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das PREIS/LEISTUNGs-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

```
-------------------------------------------------------
  Grafik / Animation: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ (10)
  Sound / Musik     : ◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇ (07)
  Spielspaß         : ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ (12)
  Preis / Leistung  : ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇ (14)
  Gesamtbewertung   : ◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇ (08)
-------------------------------------------------------
```

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte, ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrages.

Tips & Tricks

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spieletips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmiertips nehmen wir gerne an. Spieletips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Boulderdash, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich belohnen...

Das Forum

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett von Leser gestaltet werden kann. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
  Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.

- Angebote, Gesuche
  Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen, privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor benutzt werden.
Kleinanzeigen dürfen NICHT gewerblicher Art sein.

In diesem Sinne:

Z O N G !

*** Gunfighter ***

Hersteller: Atlantis, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Eine Bande böser Gangster macht die Stadt unsicher! Töte die Gangster und bringe die gestohlenen Dokumente zurück!

Dies ist die Aufgabenstellung bei GUNFIGHTER. Im Spiel sieht die Sache dann so aus, daß man mit einem kleinen Männchen herumläuft und versucht, diverse Gegner umzunieten. Im Büro des Sheriffs kann man sich Munition besorgen, während man sich beim Doktor Extraleben (für $500) kaufen kann. Geld bekommt man, indem man Ganoven erledigt oder im Casino ein Spielchen wagt.
Taucht ein neuer Gangster in der Stadt auf, so wird man durch Telegramme, die am unteren Bildschirmrand angezeigt werden, gewarnt. Ab- und zu wird sogar der ganaue Standort des Gangsters verraten.
Hat man die herumliegenden Dokumente gefunden, so ist die Stadt gerettet, d.h. das Abschießen der Gangster dient nur dazu, den Geldbestand aufzustocken, um sich Bonusleben zu kaufen.

Die Bewertung:

Die Hintergrundgrafik im Spiel ist eigentlich ganz in-
[illegible]
flimmernd bewegt (Hiresanimation). Die Landschaft im Spiel läßt sich frei erkundschaften, man kann sogar einige Häuser betreten.

Der Sound im Spiel beschränkt sich auf die wichtigsten Effekte wie z.b. Lauf-, Schuß- und Sterbegeräusch. An eine Musik wurde leider nicht gedacht.

Da die zu erkundende Landschaft recht groß ist, ist das Zeichnen einer Karte notwendig. Frustrierend wird's, wenn man von einem Ganoven erwischt wird, da dies meistens noch zwei weitere Treffer zur Folge hat: GAME OVER!

Für DM 10,-- bekommt man hier ein annehmbares Spiel, das aber auch nicht gerade vom Hocker haut. Also: Erst anschauen, dann kaufen!

Grafik / Animation:	****************	(07)
Sound / Musik :	****************	(04)
Spielspaß :	****************	(07)
Preis / Leistung :	****************	(08)
Gesamtbewertung :	****************	(07)

K.E.

*** Bombfusion ***

Hersteller: Mastertronic, Datenträger: Kass., Preis: 10,--

Sieht man [illegible] denkt in
sofort an eine Bombjack-Variante. Mit Bombjack hat dieses Spiel allerdings außer dem Screenaufbau und der Bewegungslogik des eigenen Spielers nichts zu tun.

Bei diesem Spiel geht es vielmehr darum, Treibstoffbehälter an einen dafür vorgesehenen Platz zu befördern. Hierbei sollte man aufpassen, nicht von dem herumlaufenden Monster erwischt zu werden oder eine Bombe explodieren zu lassen. Die auf dem gesamten Screen verteilten Bomben fangen jeweils per Zufall an zu zündeln, was man durch einfaches Darüberlaufen stoppen sollte. Durch Explodieren einer Bombe oder Berührung mit dem Monster verliert man Energie, was früher oder später zum Lebensverlust führt.

Schafft man es, eine bestimmte Anzahl von Treibstoffbehältern zu fangen und abzuliefern, so darf man sich im nächsten Level probieren.

Die Bewertung:

Die Grafik bei Bombfusion sieht BOMBJACK-mäßig-öde (ohne Hintergrundbild!) aus. Die Figuren sind einfarbig und mittelmäßig animiert.

Sound ist beim gesamten Spiel leider nicht vorhanden. Dafür wird man ununterbrochen von einer (langweiligen!) Melodie bedudelt!

Das Spiel reizt nicht sehr lange, da alle Level fast gleich aussehen. Der fehlende Sound und die grafische Abwechslung mindern den Spielspaß sehr.

Für DM 10,-- erhält man ein (leider!) ziemlich langweiliges Spiel. Aus dieser Idee hätte man wesentlich mehr machen können. Schade drum!

Grafik / Animation:	****************	(08)
Sound / Musik :	****************	(04)
Spielspaß :	****************	(06)
Preis / Leistung :	****************	(08)
Gesamtbewertung :	****************	(06)

M.P.

****
* Lesertest: Pyramidos *
****

Hersteller: AMC-Verlag, Datenträger: Disk, Preis: DM 29,--

Pyramidos ist ein schon etwas älteres Spiel vom AMC. Obwohl schon vier Jahre alt, gehört es auch heute noch zu den besseren Spielen für XL/XE-Computer.

__Die Story:__

Als du mit deinem Kamel durch die Wüste heizt, tut sich vor dir plötzlich die Erde auf und eine Pyramide steht vor dir. Als es auch noch anfängt zu blitzen, rennst du in die Eingangshalle und ... die Tür fällt hinter dir zu! Es scheint keinen Ausweg zu geben. Doch im Raum steht eine Fackel, die eine Inschrift über einer geöffneten Tür lesbar macht: SUCHEN SIE DEN RAUM DES LICHTES - UND SIE WERDEN FREI SEIN!

__Das Spiel:__

Da die Aufgabe jetzt bekannt ist, kann es losgehen. Um einen Eindruck vom Spiel zu vermitteln, hier die ersten Schritte. Auf jeden Fall emfiehlt es sich, einen Plan zu zeichnen, da man sonst später keine Chance hat!
Auf dem Bildschirm sieht man den Raum, in dem man sich befindet. Was hier zu sehen ist, wird mittels Text angezeigt. Von Anfang an ist man mit einer Fackel ausgerüstet, die aber immer kleiner wird. Irgendwann ist dann Zappenduster, so daß man eine neue Fackel suchen muß. Also läuft man los und findet auch einen Rucksack, den man mitnimmt. In einem anderen Raum tropft Wasser von der Decke, das aber durch die Hände rinnt. Also weiter: Ahh, da liegt etwas zu Essen. Noch weiter findet man einen Kanister. Damit kann man endlich das Wasser trinken. Jetzt noch den Schlüssel gefunden und damit zu der verschlossenen Tür gehen. Schon hat man den ersten Level geschafft. Nun kommt man in den zweiten, wo sich der RAUM DER PRÜFUNG befindet. Hier muß man nun Pfähle in den Boden rammen. Hat man alle Pfähle weg, steht auf dem rechten Rand des Bildschirmes ein Name, den man später dringend braucht! Rammt man noch einen Pfahl in den Boden, erhält man einen Schlüssel und kann weitermachen. So, das reicht erstmal. Bis hierhin ist ja alles noch ganz easy, aber dann! Da verschwinden plötzlich Türen, neue erscheinen usw.

Noch etwas: Alles bis hier beschriebene spielt sich in nur etwa 30 Räumen ab. Diese befinden sich alle auf der ersten Diskette. Da es aber insgesamt vier Disketten sind ... Insgesamt kommt man auf etwa 270 Räume! Da hat man lange zu tun!

__Die Bewertung:__

In der Mitte des Bildschirmes sieht man den Raum. Dieser ist sehr klein aber dreidimensional mit Schatteneffekt gezeichnet. Was sich in dem jeweiligen Raum befindet, wird über Texte mitgeteilt, es sei denn, eine Fackel oder ein Schlüssel befinden sich dort, da diese direkt dargestellt werden. Möchte man etwas aufheben, gibt man einfach den ersten Buchstaben des Gegenstandes ein. Bewegen kann man sich mit den Cursortasten.
Bei den verschiedenen Zwischenspielen ist die Grafik mittelprächtig bis optimal.
An Sound gibt es nur eine sehr gute (aber leider kurze) Titelmelodie sowie ein paar gute Effekte. Das tut dem Spiel aber keinen Abbruch! Um das Spiel zu lösen, sollte man sich aber sehr viel Zeit nehmen, denn abspeichern is' leider nich' ...

Grafik / Animation	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇	(11)
Sound / Musik	:	◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(05)
Spielspaß	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇	(13)
Preis / Leistung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(12)
Gesamtbewertung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(12)

Sascha Kriegel

****
* Lesertest: Footballer of the Year *
****

Hersteller: KIXX, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Bei diesem Spiel schlüpft man in die Rolle eines Fussballstürmers, der nichts Besseres im Sinn hat, als Fussballer des Jahres zu werden.
Nachdem das Spiel geladen ist, kann man die Mannschaftsnamen verändern. Dann gibt man seinen Namen ein und der Frust beginnt ...
Zuerst wählt man das Land, für das man später spielen will, dann die Liga. Man kann zwischen der ersten bis vierten englischen Division und einer Europa-Liga wählen. Dann kommt man in das 'Steuerungsmenü', das natürlich nicht so aussieht, wie es in der Anleitung steht. In der Anleitung ist nämlich von Icons die Rede, auf dem Screen findet man jedoch nur Text (und das auch noch in Englisch!). Hier kann man nun zum Beispiel die Moral und Position der Mannschaft aufrufen, sowie die eigenen Daten (Stärke, Einkommen usw.) ablesen. Dann gibt es noch solche Dinge wie Transferkarten. Kauft man eine, so bekommt man die Möglichkeit, den Verein zu wechseln - oder auch nicht! Auch ein Glücksspiel ist vorhanden: Für 200 Pfund kann man eine Spielkarte kaufen. Nun kann man Geld gewinnen oder

verlieren (z.B.: Auto wird geklaut!). Außerdem kann man das Spiel speichern oder verlassen. Der wichtigste Punkt ist jedoch das Spiel: Vor einer Partie kann man 'Torkarten' kaufen. Diesen wird dann auch noch ein Wert zwischen eins und drei gegeben. Eine drei bedeutet z.B., daß man dreimal auf das Tor schießen darf. Man kann aber entscheiden, ob man überhaupt mitspielen will. Gibt man 'Ja' ein, findet man sich in einer "Arcade-Sequenz" (Anleitung) wieder. Hier muß man den Ball im Tor versenken. Dies geschieht, indem man einfach den Knopf drückt und betet. Nach dem Spiel werden die Ergebnisse der Mannschafft angezeigt und es geht genauso weiter.

Die Bewertung:

Bis hier könnte man glatt meinen, ein gutes Spiel zu besitzen, aber da hat KIXX 'was dagegen: Die "Arcade-Sequenz" ist simpel (ZX-81 Grafik von 1909) und einfach dumm! Zumindest kenne ich kein Team, das jeden Spieltag mindestens einen Elfer bekommt ...

Sound gibt's nicht.

Außerdem gibt's eine Menge Ungereimtheiten: Man kann nur in der Nationalmannschaft spielen, wenn man in der ersten Division spielt. Dort sind aber nicht alle Werte auf 100%! Spielt man in der Euro-Liga, hat man alle Werte auf 100%, kriegt aber zu hören, daß man nicht gut genug für das National-Team sei! Auch die Handlungsmöglichkeiten sind sehr beschränkt und das Programm ist unsauber programmiert! Die Folge sind System-Abstürze. Die Motivation ist Anfangs hoch, aber nur für ein paar Minuten ... Wenn man ES geschafft hat, kriegt man es mitgeteilt und das Spiel geht genauso wie vorher weiter - oder es stürzt ab! Ich habe keine Lust, alles negative aufzuzählen, da ich dazu zwei ZONGs bräuchte!

Auf eine Bewertung verzichte ich!
Ich sage nur: Finger weg von diesem Sch#%!&.

Anmerkung der Redaktion:

Da hier kein Test ohne Bewertung stehen soll, hier die zu der Beschreibung passende Bewertung:

Grafik / Animation:	◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(04)
Sound / Musik :	◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(00)
Spielspaß :	◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(03)
Preis / Leistung :	◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(02)
Gesamtbewertung :	◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(02)

Sascha Kriegel

*** Leapster ***

Herst.: Alternative Softw., Datentr.: Kass., Preis: 10,--

Daß kleine Jungs auf dem Weg zur Schule allerlei Gefahren zu überwinden haben, ist allgemein bekannt. In diesem Spiel steuert man einen solchen und muß versuchen, die Schule heil zu erreichen. Auf dem Weg zur Schule darf man allerdings nicht vergessen, die entsprechende Ausrüstung (d.h. Schultasche, Pausenbrot, Schlüssel usw.) einzusammeln. Behindert wird man hierbei von allerlei herumfliegenden Gegenständen, wie z.B. Vögeln, Pfeilen oder Luftballons. Auch Autos sollte man aus dem Weg gehen, es sei denn, man nutzt sie, indem man durch einen geschickten Sprung auf dem Dach landet und so besser an die ersehnten Gegenstände herankommt.
Nach Sammeln einiger Gegenstände kann man den Screen rechts verlassen. Im letzten Screen muß dann noch der Klassenraum erreicht werden, ohne den Papierfliegern zum Opfer zu fallen.

Die Bewertung:

Die Hintergrundgrafik von LEAPSTER ist schön gezeichnet, auch die Bewegung der Figuren sowie die Autos sind recht ordentlich.

Die permanent laufende (langweilige!) Musik nervt etwas! Leider sind keine Soundeffekte vorhanden.

Das Spiel selbst macht Spaß, obwohl es an einigen Stellen leicht frustrierend wird, da der eigene Spieler nur sehr langsam von der Stelle kommt, während z.B. der Luftballon immer 'ruckzuck' den einzusammelnden Gegenstand erreicht. Die Zeit für die einzelnen Screens ist leider auch viel zu knapp bemessen.

Man erhält mit LEAPSTER für DM 10,-- ein recht lustiges Spiel, das allerdings mehr den Hartgesottenen zu empfehlen ist. Der Normalheizer wird hier sehr schnell zur RESET-Taste greifen.

Grafik / Animation:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇	(10)
Sound / Musik :	◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(03)
Spielspaß :	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Preis / Leistung :	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇	(07)
Gesamtbewertung :	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)

K.E.

Testberichte

```
*************
* Crack-Up *
*************
```

Hersteller: Atlantis, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Hurra! Arkanoid die zweiundvierzigste! Nun denn, frisch ans Werk:

Wie immer geht es darum, mit einem Ball, der mit einem Schläger 'geschlagen' werden kann, eine Anzahl von Steinen abzuräumen.

Die Extras in dieser Version sind folgende:

- B: Bonus Level, man wird in den nächsten Screen katapultiert (32 sind vorhanden)
- C: Catch Ball, der Ball bleibt am Schläger kleben.

sich.

- E: Extendet Bat, der Schläger wird größer.
- L: Laser Bat, man kann Steine wegballern.
- S: Slow Ball, verlangsamt den Ball.
- X: Extra Life, ein Extraleben.

Ansonsten spielt sich diese Version wie alle anderen auch, mit der Ausnahme, daß keine Feinde vorhanden sind und der Ball manchmal ein absolut unlogisches Abprallverhalten an den Tag legt!

Die Bewertung:

Die Grafik ist schön bunt, im Hintergrund bewegt sich ein dreidimensionaler Sternenhimmel.

Die Soundeffekte sind mittelmäßig, Musik ist leider nicht vorhanden.

Da das Spielprinzip schon bekannt ist, kann dieses Spiel nur demjenigen Spaß machen, der entweder noch nie ein derartiges hatte oder total fanatisch ist. Das komische Verhalten des Balles führt manchmal zu Frust!

Für 10,-- eine annehmbare ARKANOID-Variante.

```
Grafik / Animation: ***********oooo (11)
Sound / Musik     : *****oooooooooo (05)
Spielspaß         : *******oooooooo (07)
Preis / Leistung  : ********ooooooo (08)
Gesamtbewertung   : ********ooooooo (08)
```

M.P.

Tips & Tricks

```
*********************
* Schummel-Pokes *
*********************
```

--- Eingesandt von Wolfgang Auer aus Hanau. ---

Hier nun eine Sammlung von einigen Pokes für unseren lieben kleinen ATARI XL/XE (The best 8-Bit Computer of the World!!!).
Das mußte mal gesagt werden!

Für die Pokes braucht man einen Hardware Debugger (Turbo-Freezer o.A.). Probiert's einfach mal aus:

Spielname	Adresse	Effekt
Airstrike 2	0665:09 0666:09	Leben Spieler 1 Leben Spieler 2
Arkanoid	37F6:X	X=Anzahl der Leben
Bouble Trouble	068F:X, 20DE:X	X=Anzahl der Leben
Boulder Dash 1	10FB:EA EA EA 24F6:01 26CD:EA EA EA	unendliche Leben Im Menü Raum auswählen Timer ausgeschaltet
Boudler Dash 2	A079:60 B3B6:EA EA EA	unendliche Leben Timer ausgeschaltet
Bruce Lee	0026:X	X=Anzahl der Leben (<=129)
Cohen's Towers	0DF:00	Anzahl der Leben
Dan Strikes...	0609:09	Anzahl der Leben
Desmonds Dung.	1042:X	X=Anzahl der Leben
Diamonds	0605:0B	Leben Spieler 1 & 2
Drop Zone	05AB:X	X=Anzahl der Smartbombs X=Anzahl der Leben
Fire Chief	2FB0:99 5047:05	99 Leben Leben in Feuerlevel
Firefleet	00B4:FF	Anzahl der Leben
Flip & Flop	0087:99 008E:99, 008F:99	Anzahl der Leben Zeitablauf
Fort Apocalypse	00FC:X	X=Anzahl der Leben
H.E.R.O.	9C01:60	Keine Gegner

Spielname	Adresse	Effekt
Fortress Under.	00F7:X, 00F8:X, 00F9:X, 6965:X	X=Energiezustand X=Anzahl der Leben (<=9)
Green Beret	4ECD:X, 06CC:X 5122:A9	X=Anzahl der Leben Unsterblichkeit
Jet Boot Jack	2464:X, 5D38:X	X=Anzahl der Leben
Kissin' Cousins	6825:X, 75A1:X	X=Anzahl der Leben
Mario Bros.	0029:X	X=Anzahl der Leben
Mouse Trap	0050:X	X=Anzahl der Leben (<=10)
Mirax Force	0BE4:EA, 0BE6:EA 122D:0 1439:0 168D:0	Unsterblichkeit Verhindert Kollisionen Unverwundbar gegen Schüsse Harmlose Raumschiffe
Im Titelbild "CHRISPAULMURRAY"		eingeben: Unsterblichkeit
Mr. Do	0618:FF 0698:FF	Leben Spieler 1 Leben Spieler 2
Ollies Follies	2E04:X, 3680:X	X=Anzahl der Leben
Pac Man	002C:FF 002D:FF	Leben Spieler 1 Leben Spieler 2
Schreckenstein	806E:X 806F:X	Energie Spieler 1 Energie Spieler 2
Scooter	00A6:X	X=Anzahl der Leben
Siamus	0202:X	X=Anzahl der Leben
Snookie	0080:X	X=Anzahl der Leben
Starquake	00D2:X 00D5:X	X=Anzahl der Leben X=Feuerkraft
Stealth	670A:A9 01 EA	Unendliche Leben
Super Zaxxon	5AFD:X	X=Anzahl der Leben
The Last V8	134F:EA bis 1351:EA	Verhindert Zusammenstöße
Thrust	0703:X	X=Anzahl der Leben

Spielname	Adresse	Effekt
Twilight World	3DB6:EA EA EA 4BE1:EA EA EA 4BFF:EA EA	Unendliche Leben Unendliche Leben Unverwundbarkeit
Up'n Down	064F:X	X=Anzahl der Leben
Zone X	059A:FF 059E:FF	Anzahl der Leben Zeitablauf

Ich habe die meißten der Pokes selbst überprüft. Es kann aber trotzdem vorkommen, daß der eine oder andere nicht die gewünschte Wirkung bringt oder der Computer abstürzt. Nur nicht entmutigen lassen ...

Wolfgang Auer

****
* Draconus *
****

- Eingesandt von Sascha Kriegel aus Hachenburg -

Hier noch ein kleiner Tip für DRACONUS: Wenn man Feuer spuckt den Joystick oben (bzw. unten) halten und schnell hintereinander den Knopf drücken. Jetzt speit der Drache dauernd Feuer ohne Flame-FLuid abzuziehen. Erst, wenn man den Knopf länger nicht drückt, wird EINE Einheit Flame-Fluid abgezogen.

Aber ich habe auch 'ne Frage:

Weiß vielleicht jemand, wie man die Spells aufsammelt? Ich glaube, ohne sie kommt man nicht weiter?

Sascha Kriegel

<u>Anmerkung der Redaktion:</u>

Wir geben Saschas Frage an die anderen Leser weiter, da auch wir noch nicht dahintergekommen sind. Schickt eure Tips an die Redaktion.

****
*** Kontaktadressen ***
****

An dieser Stelle findet ihr wichtige Adressen aus dem ATARI 8-Bit Bereich. Unter der Adresse steht hier noch eine kurze Erklärung des Angebots.
Denkt immer daran: Die Hersteller können nur wissen, daß es uns noch gibt, wenn ihr entsprechend nachfragt (und kauft!).

- A B B U C
  Wieschenbeck 45
  4352 Herten
  (Club, Soft- & Hardw., PD)
- A C R
  Andreas Edler
  Hamsterweg 29
  4350 Recklinghausen Süd 3
  (Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer
  Blücherstraße 17
  6200 Wiesbaden
  (Soft & Hardware, PD)
- ATARI Computer Team e.V.
  Postfach 107501
  2800 Bremen 1
  (PD)
- Compyshop OHG
  Gneisenaustraße 29
  4330 Mülheim/Ruhr
  (Soft & Hardware, PD)
- Compysoft
  Kreuzstraße 32
  6050 Offenbach/M.
  (Software, PD)
- 1. Atari Club Colonia
  c/o Raimund Straberg
  Alzeyerstraße 32
  5000 Köln 60
  (Club, PD)
- KE-Soft
  Frankenstraße 24
  6457 Maintal 4
  (Software, ZONG)
- Markt & Technik Verlag AG
  Hans-Pinsel Straße 2
  8013 Haar bei München
  (Happy Comp., Turbobasic)
- Verlag Werner Rätz
  Postfach 1640
  Melanchtonstraße 75/1
  7518 Bretten
  (Atarimagazin, PD)

****
*** Wettbewerbe ***
****

Auch in der neuen Form von ZONG habt ihr wieder Möglichkeiten, wie ihr euer Magazin mitgestalten könnt:
Wie schon gehabt werden weiterhin Leserbriefe, -tests, -programme, -musiken und Ähnliches von uns veröffentlicht und entsprechend belohnt.
So haben wir in dieser Ausgabe z.B. einen Musikbonus von Werner Schied, den wir ebenso belohnten, wie die Massen an Lesertests und Tips.
Also Leute, nichts wie ran an den Kasten und lostippen.

Über die neue Form von ZONG als Zeitschrift auf Papier gab es einige heftige Diskussionen in der Redaktion über jedes Für und Wider. Weil wir uns immer noch nicht so ganz sicher sind, ob euch dieser Papierfetzen besser gefällt, als nur eine schwarze Diskette, haben wir uns einen weiteren Wettbewerb für euch ausgedacht:

Schreibt uns, wie euch das neue ZONG gefällt!
Unter allen Einsendern verlosen wir folgende Preise:

1 Herbert II (mit verbesserter Grafik, Musik, etc.)	AMC
1 Print Star II (Poster-, Diskaufkleberausdruck, uvm)	AMC
1 Pungo-Land (Denkspiel von K.E. programmiert)	AMC
1 3D-Pac Plus und Ghost II	AMC

Es fällt bei näherer Betrachtung auf, daß alle Spiele bzw. die Utility vom Verlag Armin Stürmer (AMC) stammen. Dies liegt daran, daß uns eben dieser Verlag diese Programme freundlicherWeise gestiftet hat.
Vielen Dank Armin!

Mal so ganz nebenbei:
Bei uns ist bis zum heutigen Tag noch kein einziger Duden eingegangen: Hey Leute, was soll das?

Klar wollen wir den ja auch nicht umsonst, logisch!
Wer sich also aufrafft und uns einen, oder auch mehrere Duden / Dudi / Dudens oder Duds zuschickt, wird von uns fürstlich belohnt: Pro Einsendung haben wir uns dazu überwinden können, eine Gutschrift von sage und schreibe DM 20,-- zu verschenken.

Ha, wenn ihr jetzt allerdings glaubt, ihr könnt ganz einfach an Papis Schreibtisch gehen und uns einen gebrauchten zuschicken, habt ihr euch allerdins gewaltig geschnitten: Für 20,-- DM kann man schon einen neuen Duden verlangen! (Damit wir sie bei einem Überangebot wenigstens wieder verlosen können, wir sind ja nicht die Einzigen, die so etwas brauchen).

Euer ZONG-Team

* Leserbriefe *

Hier ein paar Bemerkungen zu Ausgabe 07/89:

1) Ihr sagt in Eurer Stellungnahme zu dem Punkt "Autorennahmen", daß ihr die Namen zum Schutz der Autoren vor persönlichen Angriffen nicht nennt, aber man könne die Namen auf Anfrage bei der Redaktion erfahren. Also, so leid es mir tut, aber diese Argumentation ist absolut nicht nachvollziehbar und auch nicht haltbar. Erstens sollte man meinen, daß jeder, der einen Artikel schreibt, auch Kritik an seinem Artikel vertragen kann, solange diese Kritik sachlich ist und nicht in persönliche Beleidigungen ausartet und zweitens sollten doch wohl die Leser des Artikels verständig genug sein, nur sachliche Kritik zu üben und nicht etwa den Autor persönlich anzugreifen. Im übrigen ist es in den Medien üblich, den verantwortlichen Verfasser eines Beitrages zu nennen. Außerdem kommt hinzu, daß eure Schutzfunktion für den Autor ihren Sinn doch wohl verfehlt, wenn man den Namen doch bei der Redaktion erfahren kann. Denn, wer den Autor nun unbedingt persönlich angreifen will, der verschafft sich von Euch den Namen und kann dann doch seinen Angriff auf den Verfasser eines Artikels starten.

2) Zur Anfrage nach dem Programm "MOVIE-MAKER" kann ich zwar nicht sagen, ob es dieses Programm noch gibt, aber mir ist aufgefallen, daß ich selbst das Programm vor etwa zwei Jahren in den Verkaufsabteilungen der Kaufhäuser gesehen habe. Ich vermute daher, daß dieses Programm nicht mehr zu bekommen ist (Was ja auch typisch für den ATARI 8-Bit-Computer ist!).

3) Ich möchte dann noch ein paar Worte zu Kemals Kostenrechnung über ZONG verlieren. Zunächst einmal ist es sicher richtig, daß es ärgerlich ist, wenn man sich mit einem Magazin wie ZONG so viel Mühe gibt, wie Ihr und sich einen gewissen Gewinn ausrechnet, dann aber aufgrund der Raubkopien leider nicht das erhoffte Ergebnis erzielt. Aber andererseits müßt Ihr bedenken, daß mit den 8-Bit Geräten von Atari leider keine gewinnbringenden Geschäfte mehr zu machen sind, weil die Marktlage doch fast nur noch auf den Amiga, den ST und den C-64 ausgerichtet ist. Hinzu kommt, daß Ihr zu wenig Werbung für euer Magazin betreibt. Ich habe z.B. kaum Inserate von Euch im Atarimagazin des Verlages Rätz-Eberle gesehen. Außerdem könnt Ihr nach erst fünf Ausgaben noch keinen riesigen Abonnentenstamm erwarten. Seht euch doch mal das Compyshop-Magazin an. Dieses Magazin dürfte wohl bekannter sein, als ZONG. Aber auch das Compyshop-Magazin hat, laut Interview in der August-Ausgabe des Atarimagazins, nur etwa 300 Abonnenten. Trotzdem, macht weiter so. Die kleinen Ataris sind einfach zu gute Geräte, als das sie so sang- und klanglos in der Versenkung verschwinden dürfen.

So, nachdem dieser Brief doch ziemlich lang und ausführlich geworden ist, möchte ich Euch nur sagen, daß ich nach wie vor von ZONG begeistert bin und ihr Euch weiterhin darauf gefaßt machen müßt, von mir Leserbriefe und andere Beiträge zu erhalten. In diesem Sinne die besten Grüße. Macht weiter so und Tschüß, bis bald

Euer
Werner Schied

Unsere Antwort:

Punkt 1: Wenn man sich die einzelnen Texte genauer betrachtet, fällt auf, daß unter einigen Texten doch der Autorenname steht.
Grundsätzlich steht der Name nur unter solchen Artikeln, die eine persönliche Meinung widerspiegeln, das heißt, der Artikel ist nicht unbedingt die Meinung der gesamten Redaktion! Sollte kein Name unter einem Artikel stehen, so handelt es sich um eine allgemeingültige Meinung des gesamten ZONG-Teams, bzw. um eine einfache Information. Diese Antwort wird z.B. von M.B. geschrieben und ist daher keine allgemeine Meinung der gesamten Redaktion.

Punkt 2: Wir lassen uns nicht entmutigen, und suchen es immer noch! Auf, her damit! Angebote bitte an die Redaktion senden; wir sind zu Allem bereit!
Wir sind allerdings nicht dazu bereit, Raubkopien anzunehmen. Also bitte nur Originale mit Anleitung!

Punkt 3: Es ist der völlige Stuß, das man mit der Atari-Acht-Bit-Kiste keine Geschäfte mehr machen kann! Man sehe sich nur solche gut florierenden Verlage wie AMC und COMPYSHOP an!
Zur Atari-Magazin Anzeige: Eine vierzeilige gewerbliche Kleinanzeige kostet allein schon DM 50,--

Zum Vergleich mit dem Compyshop-Magazin:
Wenn unsereins nur 100 Abbonenten hätte, wären wir schon voll und ganz zufrieden und würden uns nie mehr beschweren. Würde unser lieber Kundenstamm mehr werben, hätten wir geringere Sorgen. Da aber öfter das Engagement der Leser von ZONG zu wünschen übrigläßt und immer die gleichen Personen Beiträge einschicken, anstatt tausende von Lesern zu werben, sehen wir hier auch keine weiteren Perspektiven.
Dazu kommt noch das stark destruktive Verhalten einiger User, die Raubkopien von ZONG machen. Eben aus diesem Grund bringen wir jetzt ZONG auf Papier heraus! Vielleicht können wir ja dadurch die Bezieher von Raubkopien dazu bewegen, ZONG nun von uns zu kaufen, und es nicht zu klauen!

M.B.

****
* Angebote *
****

Verkaufe Schreibmaschinenfloppy Typ Brother 3,5 inch FB-300 für DM 30,--.
Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte ■■ sich schnell entscheiden. Weitere Info's und Liste bei:
Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4.

Original Basic-XL Modul von OSS-Software für ···· DM 80,-- abzugeben. Evtl. Tausch gegen andere Software.
Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Atari VCS-2600 Videospiel mit Spielen: Demons to Diamonds, Hounted House, Space Invaders, Spikes Peak, Ghost Manor, River Raid II, Lilly Adventure und Quest for Quintana Roo für DM 90,-- abzugeben.
Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--
ATARI-Karteikarten, DM 10,--

ASM 02/88 08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CL'. zu verkaufen.

■■

ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Pro-
■■■■■■■■■■■■■■■■

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Biete Atari 1027-Drucker und TI 99/4A-Computer mit Exbasic, Speechsynthesizer, 48Kbyte, Minimem-Modul, 80 Kassetten (ca. 750 Prg.!), Spielmodule, Joystick, Terminalemulator, Recorderkabel, 6 Bücher, viele Zeitschriften usw.

oder:

68 Software-Kassetten für XL/XE, darunter Hits wie: Green Beret, Slingshot, Leaderboard, Basil, Goonis, California Run, BMX Simulator, Grand-Prix Simulator, Bruce Lee, Mercanary + the City, Hardball, Living Daylights, Starblade, International Karate u.v.a. plus ATARI 1027-Drucker.

Tausche gegen ATARI 1029-Drucker oder ATARI 1050 Floppy mit Speedster.

Angebote an:
Wolfgang Auer, Kantstraße 18, 6450 Hanau 1, 06181/251556

****
* Gesuche *
****

Gebrauchtes Rennrad möglichst günstig zu kaufen gesucht.

Angebote an:
Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

Suche XL-User im Raum Hachenburg zwecks Erfahrungsaustausch in Basic, Turbobasic und Sprachen allgemein.

Meldet euch bei:
Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, Tel. 02662/7826

Gute selbstgeschriebene Spielsoftware zwecks Vertrieb über KE-Soft gesucht.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche Kontakt. zu W-DOS Besitzern ~*.~km Erfahrungs- und Softwaretausches.

Marc Becker, Tel. 06181/82909

Suche jemanden, der noch die ganzen Uralt-Spiele +Ur XL/XE hat. Zum Beispiel: Snakebyte, Amphibian, Crossfire, Candy Factory usw.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Bierdeckelsammlungen zu kaut-n gesucht. Zahl. Out' Tausch eventuell möglich.

Marc Becker, Tel. 06181/82909

Suche folgende Singles oder Maxi-Singles:

- Grace Jones: Slave to the Rhythm
- Phil Collins: You can't hurry love
- Phil Collins: That's all

Angebote an:
KE-Soft, Tel. 06181/87539

Suche folgende Originalprogramme:

Fiji, Lightraces, Taipai, Invasion (R+E), Speed Run, Spider, sowie alles andere, was gut und neu und nicht allzu teuer ist.

Angebote an:

Wolfgang Auer, Kantstraße 18, 6450 Hanau 1, 06181/251556

Programmdiskette

Nach Booten der Diskette erscheinen auf dem Bildschirm drei Zahlen. Die erste Zahl bedeuted "Seite", die zweite "Zeile" (Leerzeilen NICHT mitzählen!), die dritte "WORT". Um ins Auswahlmenü zu gelangen, muß das entsprechende Wort aus dem Heft in GROSSBUCHSTABEN eingegeben werden.

Software

****
* XL-Adress *
****

-- Eingesandt von Markus Wühl aus Hockenheim --

Bei XL-Adress handelt es sich um eine Adressverwaltung mit 80-Zeichen-Darstellung. Das Programm erklärt sich weitgehend von selbst. Hier aber noch ein paar Tips zur Bedienung:

- Bevor mit XL-Adress gearbeitet werden kann, muß ein- Datendiskette installiert werden. Hierzu ist ein entsprechender Menüpunkt im Programm vorhanden.
- Nach Eingabe einer Adresse sollte der Menüpunkt "Adresse speichern" gewählt werden.
- Wird die Arbeit mit XL-Adress beendet, so ist UNBEDINGT der Menüpunkt "Programmende" anzuwählen!

****
* Everest *
****

Aufgabe ist es, den Berg zu besteigen, ohne den Naturgewalten zu unterliegen. Die ständig sinkende Temperatur führt spätestens bei -42' zum Tode! Eine Bewegung auf der Schneefläche kostet Kraft. Je dichter der Schnee, desto mehr! Aufgebrauchte Kraft führt natürlich auch zum Tode! In Acht nehmen sollte man sich auch vor der Lawine und dem Schneesturm. Der Schneesturm wirbelt zusätzlich Schnee auf, d.h. er verdichtet die Schneedecke, während die Lawine Schnee beiseite räumt!

****
* Fallout *
****

Bei diesem Hektik-Strategiespiel besteht die Aufgabe darin, die auf der Mauer liegenden Kugeln allesamt nach Unten zu befördern. Hierzu befinden sich in jeder Zeile der Mauer drei Löcher, die verschoben werden können, wenn die Pfeile (am Bildschirmrand) auf die jeweilige Zeile zeigen. Fällt eine Kugel auf eine andere, so erscheint sie wieder am oberen Bildschirmrand!
Per Joystick kännen die Pfeile, bzw. die Mauern verschoben werden. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle sechs Kugeln unten liegen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Software

****
* Musikbonus *
****

-- Eingesandt von Werner Schied aus Hamm --

Nach Laden des Programmes wird eine vierstimmige Musik abgespielt. Nach Ende der Musik kehrt das Programm ins Auswahlmenü zurück. Die Musik kann allerdings jederzeit durch Druck auf die RESET-Taste unterbrochen werden.

****
* Andromeda *
****

Alarm! Das Forschungsraumschiff Delta-3 hat einen Triebwerkausfall!
Delta-3 wurde ursprünglich ausgesandt, um eine Höhle nach Erzvorkommen zu untersuchen. In dieser Höhle scheinen allerdings Gefahren zu lauern, denn Delta-3 ist nach einem Zusammenstoß mit einer Felswand manövrierunfähug geworden!

Um die Besatzung von Delta-3 zu retten, wurde das höherentwickelte Raumschiff Delta-4 ausgesandt. Delta-4 kann problemlos einem Zusammenstoß standhalten. Für Delta-3 ist allerdings jede Berührung tödlich!

Um Delta-3 aus der Höhle zu dirigieren, hat Delta-4 eine Elektromagnetische Strahlenkanone, die Delta-3 einen Gegenschub geben kann, d.h. die beiden Raumschiffe stoßen sich gegenseitig ab, wenn die Strahlenkanone aktiviert wird. Klar ist, daß elektromagnetische Wellen nicht sichtbar sind. Das Raumschiff muß also auf gut Glück dirigiert werden.

Die Steuerung von Delta-4 erfolgt mit einem Joystick. Die Strahlenkanone wird mit dem Feuerknopf ausgelöst. Sie wirkt allerdings nur, wenn Delta-4 nicht zu weit von Delta-3 entfernt ist.

Eine Kollision von Delta-4 mit einer Wand richtet keinerlei Schaden an. Eine Kollision von Delta-3 mit einer Wand oder Delta-4 führt zu einem Lebensverlust!

Neben den Höhlengängen sind an weiteren Gefahren Laserkanonen und Barrieren zu erwarten ...

Wird Delta-3 erfolgreich nach Hause zurückkehren können? Das Schicksal der Besatzung liegt in eurer Hand!

Serien

****
* PD-Software *
****

-- Eingesandt von Sascha Kriegel aus Hachenburg --

Name: RE-PD-28 Softsynth, Bezugsq.: AMC, Preis: 6,50--

Bei SOFTSYNTH handelt es sich um eine Programmiersprache speziell für Musik.
Geliefert wird eine beidseitig bespielte Diskette mit ausführlicher Anleitung (auf Disk) und jeder Menge Demo's.
Dank eines speziellen Verfahrens ist es mit SOFTSYNTH möglich, fast jede Art von Klang zu erzeugen. Grenzen setzt nur der verfügbare Speicherplatz. Der Sprachumfang von SOFTSYNTH enthält nur spezielle Befehle, die man erst erlernen muß. Es ist also KEIN erweitertes Basic. Die Befehle reichen allerdings vollkommen aus! Da es nur sehr wenig Befehle gibt, ist die Sprache leicht erlernbar. Das Programmieren an sich erweist sich nach kurzer Zeit nicht mehr als Problem. Ein Riesenvorteil ist, daß man die Noten nicht als Sound-Befehl definieren muß, sondern einfach deren Namen eingibt. Alle Funktionen aufzuzählen, ginge hier zu weit! Bleibt nur noch zu erwähnen, daß sogar Editoren für eigene Wellenformen durch Additive Synthese sowie für Hüllkurven mitgeliefert werden. Ein Programm, mit dem man die Musiken als Interrupt-Sound in eigene Basic-Programme einbauen kann, ist ebenfalls vorhanden. Auf der Rückseite der Diskette befinden sich neben den schon erwähnten Demo's noch sehr viele Wellenformen und Hüllkurven, die für eigene Musiken verwendet werden können. Selbst für Anfänger ist diese Programm zu empfehlen. Da durch die additive Synthese und die Hüllkurven fast jeder Sound erziehlt werden kann, ist dieses Programm ein absolutes Muß für jeden Musikfreak! Einziges Manko ist das durch die niedrige Sampling-Frequenz des Atari bedingte Knistern, das beim Abspielen der Sounds hörbar wird.

Bewertung: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇ (14)

Name: RE-PD-24 The Music Box, Bezugsq.: AMC, Preis: 6,50--

"The Musik Box" ist eine doppelseitige Sound- und Grafikdemo. Insgesamt befinden sich 10 Sounds mit je einer eigenen Grafik auf der Disk. Die Qualität der Sounds ist hoch (technisch gesehen, der Rest ist immer Geschmackssache!), während mir die Grafiken nicht so gut gefielen. Alles in Allem meine ich auch hier wieder, daß es ein paar Demo's mehr hätten sein können (siehe ZONG 08/89). Trotzdem ist diese Demo empfehlenswert.

Bewertung: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ (10)

Sascha Kriegel

*** Musikprogrammierung ***

Da wir uns nun mit den Drumsounds auskennen, schreiten wir zu einem Hauptproblem der Musikprogrammierung: Wie ist es möglich, bei einem Mehrstimmigen Musikstück mit verschiedenen Tongeneratoren verschieden lange Töne zu spielen?
Nun, die Sache ist eigentlich ganz einfach: Man richtet sein Programm nach dem kürzesten Notenwert, der im Musikstück vorkommt, aus. In den meisten Fällen sind das 1/16-Noten. Die Töne, die gehalten werden, bekommen in den darauffolgenden Daten einen Wert zugewiesen, der das Programm veranlaßt, die alte Note weiterklingen zu lassen.

Hierzu befindet sich ein kleines Beispielprogramm unter dem Namen "POLYMUS.TB" (Turbobasic!) auf der Programmdiskette.

*** Spieleprogrammierung ***

Das Spiel, das wir in der heutigen Ausgabe besprechen, heißt Citybomber und befindet sich unter dem Dateinamen "BOMBER.TB" (Turbobasic!) auf der Programmdiskette.
Bei diesem Spiel steuert man ein Flugzeug, dem der Treibstoff ausgeht. Man muß versuchen, die Landefläche frei zu bomben, bevor man landet. Hieran wird man zusätzlich von einer Rakete gehindert.

Das Spiel ist im Grafikmodus 17 programmiert und benutzt für das Flugzeug einen Player. Die Definition des Zeichensatzes erfolgt wie üblich nach der ZONG-04/89-Methode.
Da die Rakete immer genau über der Mauer auftauchen muß, wird ein String benutzt, um die Höhen der Mauer an den einzelnen Positionen zu speichern.
Der Player (das Flugzeug) wird mittels dem Turbobasic-Befehl MOVE vertikal bewegt.
Da man immer nur eine Bombe gleichzeitig werfen kann, wird ein Flag (die Variable BU) für "Bombe unterwegs?" gesetzt.
Die Bewegung der Rakete und der Bombe erfolgen nach der üblichen Methode, der Rest erklärt sich von selbst.
Schafft man es, sicher zu landen, oder wird man getroffen, so werden die entsprechenden Meldungen mit einem Sound-Effekt dazu ausgegeben.
Die Collisions-Abfrage erfolgt durch das interne Collisions-Register (53252=Kollision Player 0 mit Spielfeld).

So, wir hoffen, es hat wie immer keiner kapiert. Knick-Knack, ein bißchen Nicken oder Zwinkern und heftig ■ der

*** Bastelecke ***

Hiermit begrüßen wir Euch wieder zu einer weiteren Ausgabe unserer Bastelecke!
Heute haben wir ein ganz raffiniertes, ausgefallenes, durch Extravagance bestechendes Accessoire erdacht:

Den Diskettenohrring!

Wie, ihr habt noch nie etwas davon gehört? Das wundert uns nicht, schließlich ist es ja auch unsere Erfindung!
Doch nun zur Bastelanleitung:
Zuerst suchen wir uns ein passendes Ohr (möglichst mit Loch). In dieses stechen wir einen größeren Ohrring (ca. 3 cm Durchmesser). Nun nehmen wir eine Disk, egal ob nun ZONG, LB, oder Vollpreisspiel. Diese halten wir nun an einer Ecke fest, während wir mit der anderen Hand nun eine spiralförmigen Schnitt hineinschneiden (ca. 400 Grad) und am Ende der Spirale ein kleines Loch fabrizieren.
Nun stecken wir zuerst den Ohrring durch das Loch in der Diskette und anschließend durch das Loch im Ohr!
Schon fertig.

Getragen werden kann dieser Schmuck zu allen Veranstaltungen wie Kostümball, High-Society-Treffen, Jet-Set-Party und ähnlichem Durcheinandertreiben von Körpern.

Viel Spaß beim Ausprobieren

*** ZONG-Kochbuch ***

Heute steht auf unserem Speiseplan eine absolute Raffinesse:

Jägerschnitzel nach ZONG-Art für 2 Personen

Hierzu benötigen wir folgende Zutaten, die möglichst alle schon vorher parat stehen sollten:

2 Kalbs- bzw. Schweineschnitzel, je nach Geschmack
1 Dose Champignons
1 Packung "Soße zum Braten"
1 Handvoll Mehl
1/4 Liter Wasser
4 Prisen Salz
4 Prisen Pfeffer
3 Schuß Öl
1 große Prise Aromat
1 riesige Prise Würzmischung
Nach Belieben eine ferige Portion Nudeln, Kartoffeln oder Pommes-Frites.

Als "Werkzeug" benötigen wir:

1 Bratpfanne (groß genug für 2 Schnitzel)
1 Teller
1 harte große Unterlage
1 Herdplatte
1 Küchenfreund
1 Messer
1 Dosenöffner
1 Messbecher
1 Koch

Sollten wir nun alles zusammengesucht haben, kann es losgehen.
Zuerst muß der Koch auf seine Aufgabe psychisch vorbereitet werden. Habt ihre also einen Dummen gefunden, geht es auch schon ran ans Werk:
Das Fett wird in die Pfanne und diese auf die Herdplatte gegeben. Platte auf eine mittelhohe Heizstufe stellen, so daß das öl langsam warm wird. Bis es kocht, sollte der nächste Vorgang bereits abgeschlossen sein:
Schnitzel auf die harte Unterlage legen und mit der flachen Hand, oder einem anderen Schlagwerk kräftig draufschlagen. Beide Schnitzel und Seiten nacheinander.
Dies hat den Vorteil, daß ein Teil des Fettes herausgedrückt wird und die Schnitzel flacher werden.
Danach werden alle beiden Seiten mit Salz und Pfeffer schön dick eingerieben (nur nicht sparsam sein).
Anschließend werden alle Seiten in Mehl gewendet!
Jetzt dürfte das öl inzwischen kochen. Also nichts wie rein in die Pfanne mit den Fleischdingern.
Die Herdplatte wird jetzt auf eine niedrige Stufe gestellt, damit die Schnitzel nicht außen verbrannt und innen roh sind. Nach einiger Zeit werden die Schnitzel gewendet, damit die andere Seite auch etwas abbekommt.
Wie lange das ganze vor sich geht, kann man nicht so genau sagen, da es von Herd zu Herd unterschiedlich ist, aber zwischen 15 und 30 Minuten müßte die Zeit liegen.
Ob die Schnitzel gar sind prüft man, indem man einfach in ihnen rumstochert. Sollte man leicht durchkommen, sind sie fertig. Nun werden sie auf einem Teller abgelegt.
Anschließend öffnen wir die Dose Champignons mit dem Dosenöffner und schütten das Wasser aus der Dose und die Pilze in die Pfanne. Dort bleiben Sie 5 Minuten, bis Sie ein wenig brauner sind. In der Zwischenzeit füllen wir den Messbecher mit 1/4 Liter Wasser und durchmischen dieses mit der Bratensoße. Sind die Pilze halbwegs fertig, gießen wir die Soße dazu. Nun geben wir ein wenig Aromat und die kräftige Prise Würzmischung dazu. Alles ein wenig umrühren und kurz aufkochen lassen. Nun die Schnitzel wieder in die Pfanne, damit sie auch etwas von dem Aroma abbekommen. Das ganze bei kleiner Flamme etwa 10 min. brodeln lassen.
Tip: Sollte die Geschichte anfangen zu trocken zu werden, ein Schuß Wasser sorgt recht schnell für Abhilfe, aber Vorsicht: Nicht zuviel! Nun dürfte das Schnitzel fertig sein. Auf einen Teller mit Kartoffeln, Nudeln oder Pommes legen, Pilzsoße drüber, fertig!

Guten Appetit wünscht Euer ZONG-Kochteam!

Atarimesse '89 in Düsseldorf

Da war es wieder soweit: Frohen Mutes begaben wir uns zur Atarimesse '89.
Wie schon die Hobbytronic in Dortmund war auch diese eine Verkaufsmesse, was bedeutete, daß man sich hier gnadenlos (zu günstigeren Messepreisen) eindecken konnte.
Wer jetzt denkt: Yeah, eine ganze Messe für XL/XE, wurde leider enttäuscht, denn außer ein paar kleineren Anbietern gab es für uns NISCHT!
Nun, was gab es denn dann?

1. Am Ataristand konnte man neue Taschenrechner (ja, ihr lest richtig!) kaufen. Halt: Es handelte sich hierbei nicht um Portable-XL's, sondern um ganz übliche Taschenrechner. Wahnsinn!

2. Am Stand des IRATA aus Berlin konnte man ein Videotext-decoder zum Anschluß an den XL/XE, sowie ein Interface zum Anschluß von z.B. zwei Druckern, High-Density-Diskstationen o.Ä, wobei zu bemerken ist, daß dieses auch am neuen XE-Videospiel arbeitet, bewundern. Den Videospielbesitzern wird somit eine Möglichkeit zum Einstieg in die Computerwelt geschaffen. Toll, was?

3. Am Stand des ACT aus Bremen gab es XL/XE-PD-Software. Eine komplette Liste kann dort bestellt werden. Adresse: Siehe KONTAKTADRESSEN, Seite 17. Nebenbei hatte der ACT noch eine RS-232 Schnittstelle für den XL zusammengebastelt. Mit dieser ist es theoretisch möglich, Daten zum ST, IBM usw. zu senden, bzw. von diesen zu empfangen. Nun denn!

Mehr gab es leider nicht zu sehen. Nebenbei: Dieser Text wurde bereits mit dem Texteditor III geschrieben, d.h. ihr bekommt ihn mit der nächsten Ausgabe!